

GAMBAR SKETSA PERCEPAT KERJA MENGGAMBAR ARSITEKTUR DENGAN MENGGUNAKAN PROGRAM ADOBE PHOTOSHOP

Ir. Joseph Rengkung MT

Staf pengajar Jurusan Arsitektur Fak. Teknik Unsrat Manado

Abstrak

Saat ini berbagai program grafis arsitektur ditawarkan dalam mengerjakan gambar perencanaan arsitektur seperti halnya program Autocad, Adobe Photoshop CS dan beberapa program lainnya, dimana semua program dimaksud merupakan alat (tool) yang dapat digunakan untuk membantu mengerjakan grafis arsitektur. Program program tersebut telah banyak digunakan oleh mahasiswa arsitektur maupun praktisi arsitek dalam melaksanakan pekerjaan perencanaan arsitektur. bagi mahasiswa yang ada difakultas Teknik jurusan Arsitektur Universitas Sam Ratulangi Manado pengenalan akan program tersebut telah tersosialisasi dengan baik, sehingga banyak mahasiswa telah menggunakan program dimaksud dalam menyelesaikan tugas tugas perkuliahan mereka. Bahkan untuk saat ini mahasiswa dalam menyelesaikan tugas Akhir tidak lagi mengerjakan secara manual dengan menggunakan alat mistar gambar, semua telah menggunakan komputer dengan program grafis arsitektur. Observasi dari hasil kerja mahasiswa dalam mengerjakan tugas tugas kuliah memperlihatkan bahwa mereka tidak menggunakan satu program saja, melainkan beberapa program grafis, seperti halnya gambar tampak atau perspektif dihasilkan dengan program Autocad selanjutnya direndring dengan program Photoshop. Keterangan yang diperoleh dari mereka hal ini dilakukan untuk mempercepat penyelesaian gambar. argumentasi tersebut dapat dimengerti karena bila gambar tampak direndring dengan menggunakan program Autocad maka waktu penyelesaian cukup lama jika dibandingkan dengan program Photoshop, hal ini disebabkan regulasi yang ada dalam program Autocad adalah skala normatif yang harus dipatuhi, sedangkan pada program Photoshop lebih pada skala proporsi.

Fenomena tersebut menunjukan bahwa tidak tertutup kemungkinan kita dapat memadukan metode lain dengan program grafis yang ada untuk mempercepat gambar arsitektur. Salah satu metode yang dapat mempercepat penyelesaian gambar arsitektur adalah menggambar tangan bebas (sketsa) dan dipadukan atau diselesaikan dengan program Photoshop, hal tersebut sangat memungkinkan dilaksanakan karena program Photoshop tidak terikat dengan suatu modul skala tertentu lebih pada penggunaan skala proporsi. Metode ini merupakan inovasi yang dikembangkan dari empiris penulis dengan pemanfaatan program Photoshop serta berbagai literatur terkait yang dijadikan sebagai kajian pustaka. Diharapkan dengan inovasi ini dapat berguna, bermanfaat dan membantu mahasiswa maupun praktisi arsitek dalam menyelesaikan gambar arsitektur secara lebih cepat dan optimal dalam presentasi yang estetik.

Kata Kunci : Gambar Sketsa dan Program Photoshop

I. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi saat ini dapat mempengaruhi keberadaan manusia, sehingga manusia perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan yang ada. Perkembangan tersebut juga terjadi dalam ilmu pengetahuan baik ilmu pengetahuan berbasis eksat maupun sosial. Kazana ilmu teknik secara khusus ilmu teknik arsitektur juga mengalami perkembangan akibat kemajuan teknologi, dimana terdapat banyak program grafis arsitektur dan telah digunakan mahasiswa dalam mengerjakan tugas tugas mereka untuk penyelesaian studi. Hal tersebut juga terjadi pada kaum arsitek dalam mengerjakan proyek yang secara umum tidak lagi dikerjakan secara manual dalam presentasi gambar arsitektur. Berbagai macam program grafis arsitektur yang digunakan mahasiswa sebagai alat bantu dalam mengerjakan tugas tugas mereka, program *Adobe Photoshop CS* atau yang dikenal dengan program *Photoshop* merupakan program grafis arsitektur yang sering digunakan, karena program dimaksud adalah program yang tidak terikat dengan suatu aturan skala normatif melainkan sifatnya lebih bervariasi. Itu sebabnya dapat disimpulkan bahwa program tersebut dalam oprasionalnya lebih menggunakan skala proporsi dan tidak terikat dengan suatu modul skala tertentu. Menggunakan program tersebut dalam melaksanakan pekerjaan arsitektur mahasiswa dituntut memiliki pengetahuan dasar tentang proporsi, keseimbangan, komposisi dan skala yang bagi mereka tidak bermasalah karena pengetahuan tersebut telah diperoleh dari awal perkuliahan mereka.

Fenomena yang ada dalam lingkungan Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulangi Manado, khusus mahasiswa program studi arsitektur ada idikasi memperlihatkan bahwa penggunaan program gambar grafis arsitektur seperti program *Autocad* dalam mengerjakan gambar tiga dimensi atau gambar perspektif selalu di sempurnakan/direndring dengan program *Photoshop*. Hal ini menunjukan bahwa ada metode yang digunakan untuk mempercepat penyelesaian pekerjaan. Kita mengetahui bersama bahwa program *Autocad* dalam membuat gambar tiga dimensi atau gambar perspektif memerlukan pengetahuan yang terikat dengan regulasi program yang ada dan harus cermat dalam mengoperasionalkannya, karena begitu banyak petunjuk yang perlu diikuti sehingga mereka merasa tidak cepat dalam menyelesaikannya dan memilih program *photoshop* sebagai solusi cepat. Fenomena ini memperlihatkan bagaimana inovasi mereka dalam menggunakan program grafis arsitektur yang ada, dilakukan perpaduan untuk mencari solusi mengatasi permasalahan. Inovasi ini memberi petunjuk bagi kita untuk memikirkan hal baru dalam mempercepat penyelesaian gambar arsitektur, seperti halnya metode menggambar tangan bebas (sketsa) yang dipadukan dengan program *photoshop*. dalam mempercepat penyelesaian gambar arsitektur. Metode ini sangat memungkinkan karena regulasi yang ada dalam program *photoshop* menunjang terjadi hal dimaksud. Ide ini diangkat dengan pemikiran bahwa mahasiswa program studi arsitektur strata satu (S1), memiliki dasar dasar gambar

sketsa yang dibekali sejak awal mereka belajar ilmu arsitektur di fakultas, sehingga diasumsi bahwa membuat gambar sketsa merupakan dasar pengetahuan menggambar arsitektur karenanya dapat dilakukan oleh mahasiswa yang pernah belajar ilmu arsitektur. Itu sebabnya dalam merealisasi metode dimaksud tidak menjadi hambatan karena membuat gambar sketsa bagi mahasiswa dan arsitek merupakan hal yang tidak sulit. Ketersediaan berbagai program grafis arsitektur membuat kita harus dapat mengoptimalkan penggunaannya, bahkan dituntut inovasi baru, metode baru dalam membuat gambar arsitektur secara cepat dan optimal dalam presentasinya.

II. KAJIAN LITERATUR

Tinjauan literatur ini dilakukan untuk melihat berbagai teori yang ada korelasi dengan lingkup kajian dan dapat dijadikan pendekatan teori dalam mengkaji permasalahan yang ada. Kajian literatur meliputi hal yang terkait dengan konteks kajian seperti menggambar dengan tangan bebas (sketsa), gambar tiga dimensi atau perspektif serta pengenalan sekilas tentang program *Adobe Photoshop*.

II.1 Gambar Sketsa

Gambar sketsa adalah gambar terimajinasi dari suatu ide yang dikerjakan dengan tangan bebas tidak menggunakan penggaris sebagai alat bantu untuk meluruskan hasil gambar. Oleh Ahlanzakiyyan (2010) mengungkapkan bahwa gambar sketsa merupakan gambar ide awal untuk mengekspresikan gagasan tertentu ke dalam disain. merangkum aspek-aspek disain gambar awal yang memerlukan

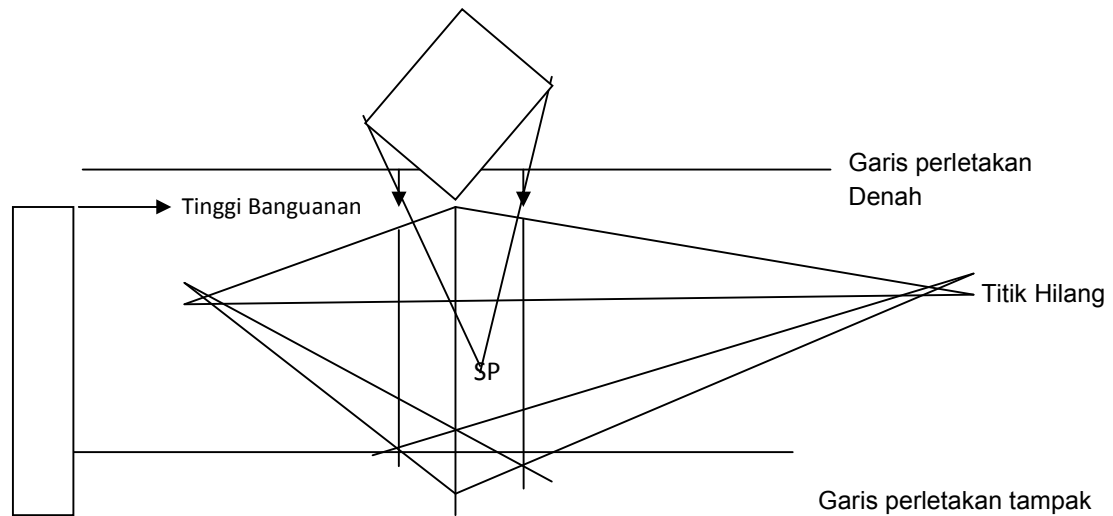
olahan lebih lanjut. Gambar sketsa merupakan sarana komunikasi awal untuk perancang (yang menggambar) maupun orang lain. Menggambar sketsa pada dasarnya adalah menarik garis dengan tangan bebas, tanpa dibantu mistar atau penggaris, dengan demikian kualitas garis harus diperhatikan sesuai dengan karakter dan jenis gambar yang akan disajikan. Kualitas garis yang dibuat dengan pensil akan ditentukan oleh tingkat kehitaman (ketebalan) garis dan lebar garis. Pada gambar sketsa, semua garis harus dimulai dan diakhiri dengan tegas dan harus mempunyai kaitan yang logis dengan garis lainnya dari awal sampai akhir. Bila dua garis membentuk sudut atau perpotongan, kedua ujungnya harus bertemu, tidak boleh kurang atau lebih. Mengerjakan gambar dengan tidak memerlukan penggaris maka akan lebih leluasa dalam mengerjakannya sehingga dapat dipastikan bahwa tingkat kecepatan dalam menggambar akan lebih dibandingkan dengan menggunakan penggaris. Membuat gambar sketsa dalam arsitektur sudah lasim baik secara dua atau tiga dimensi, seperti halnya menggambar perspektif atau gambar *isometri* (proyeksi miring) sangat dibutuhkan untuk dapat menjelaskan secara tiga dimensi karena memiliki dua pandangan. Perbedaan gambar perspektif dan gambar proyeksi miring terletak pada cara proyeksi, dimana gambar perspektif dalam memproyeksi garis harus menuju pada satu titik yang ditentukan, sedangkan gambar proyeksi miring tidak. Untuk mengingatkan kembali bagaimana cara membuat gambar proyeksi miring sekilas adalah sebagai berikut; Dalam

proyeksi gambar proyeksi miring ketiga permukaan yang tampak mendapat perhatian yang sama dan untuk dapat menggambar sebuah benda dengan proyeksi miring ada beberapa ketentuan yakni, sebuah garis vertikal akan tetap vertikal. Semua garis yang miring ke bawah membentuk sudut 30^0 derajat terhadap horizontal atau cakrawala. Proyeksi Miring adalah jenis proyeksi *aksonometri* berpenampilan tiga dimensi atau piktorial dengan besaran sudut masing-masing 120^0 , dan perbandingan masing-masing ukuran tinggi, panjang, dan dalam yaitu 1:1:1. Besar sudut sumbu 120^0 dapat digunakan alternatif dibuat sudut 30^0 terhadap horizontal (baik sudut kanan maupun kiri). Semua garis digambar sesuai dengan ukuran sebenarnya atau pada skala yang sama. Sisi yang tidak tampak digambar dapat dibuat dengan garis putus-putus, sedangkan sisi yang nampak digambar dengan garis yang utuh. Ketebalan garis utuh dan ketebalan garis putus-putus, dibuat beda, dimana ketebalan garis utuh lebih tebal.

II.2. Gambar Perspektif .

Membuat gambar perspektif berpangkal pada dua metode dasar yaitu gambar *free hand* (tangan bebas) dan gambar terukur. Gambar perspektif terukur dipakai untuk mengartikan suatu bentuk benda atau objek dengan akurat karena gambar tersebut menampilkan dua pandangan. Menurut Suparyono (1981) bahwa kata perspektif berasal dari kata bahasa Itali yaitu *Prospettiva* yang artinya

gambar pandangan. Konstruksi perspektif memungkinkan kita untuk menggambarkan sebuah benda atau ruang secara nyata di atas sebuah bidang datar (bidang gambar) atau untuk memperjelas sebuah rencana yang telah digambarkan secara proyeksi geometri (pandangan atas, depan dan samping). Mengerjakan gambar perspektif dalam karya arsitektur tidak sulit dilakukan oleh Arsitek, karena dasar pengetahuan dalam belajar ilmu arsitektur khususnya menggambar perspektif telah diperoleh sejak awal perkuliahan di fakultas. Menggambar perspektif selain telah menguasai prinsip prinsip dasar menggambar, syarat utama haruslah ada denah bangunan dan tampak bangunan (tampak depan dan samping) karena hasil gambar akan memperlihatkan dua pandangan. Dalam mengerjakan gambar perspektif diperlukan garis dan titik bantu, dimana garis digunakan sebagai penghubung objek gambar sedangkan titik bantu atau dinamakan titik hilang sebagai titik pedoman dalam menarik garis. Untuk merealisasikan gambar perspektif, maka secara ringkas dapat diingatkan kembali langkah langkah sederhana yang perlu dilakukan seperti perletakan gambar denah di atas bidang gambar membentuk sudut, kemudian tentukan letak titik hilang kiri dan kanan gambar serta titik pusat (*stasion point*) dan dibuat garis horizontal menghubungkan ke dua titik hilang tersebut, jelas seperti pada gambar 1



Gambar 1. Perspektif Dua Titik Hilang

Selanjutnya dibuat garis dibawah garis horizontal untuk perletakan tampak bangunan sebagai patokan ukuran tinggi bangunan yang akan digambar. Perletakan tampak bangunan dapat dilakukan pada bagian kiri atau kanan gambar (seperti pada gambar). Gambar tersebut memperlihatkan hanya satu denah dan untuk denah berikut untuk mendapatkan gambar kecil dilakukan hal yang sama yakni menambah denah di atas dan tampak disamping. Membuat gambar Perspektif dengan menggunakan dua titik hilang yang terletak berjauhan di sebelah kanan dan kiri pada garis cakrawala, dimana perspektif dua titik hilang ini dapat memberikan kesempatan untuk menggambarkan sudut terdekat atau terjauh dari sebuah objek atau ruangan. Dalam perspektif dua titik hilang, sudut ruangan atau tepi sebuah objek digambar terlebih dahulu dan dapat digunakan sebagai skala proporsi secara horisontal dan vertikal, untuk kemudian ditarik garis dari titik hilang. Dua titik hilang pada gambar tersebut (gambar 2) menjadi titik sentral dalam penarikan garis, dimana bidang gambar yang

garis harus menuju ke titik kiri tidak dapat di pindahkan ke titik kanan dan sebaliknya juga demikian. Penguasaan teori gambar perspektif dapat menjadi alat bantu serta memudahkan kita untuk membuat sketsa perspektif tangan bebas tanpa penggaris. Untuk dapat membuat gambar perspektif dengan pandangan yang baik perlu diperhatikan beberapa variable yang terkait seperti yang dikatakan oleh Montague (2010) bahwa untuk mendapatkan pandangan perspektif, perlu dipertimbangkan beberapa variable tertentu yang saling berkaitan satu sama lain yang akan mempengaruhi hasil gambarnya. Variabel dimaksud yaitu ketinggian garis mata, jauh bidang gambar ke objek, jarak dari titik pangkal ke objek dan ke sudut pandang, dimana sudut yang dibentuk oleh objek terhadap bidang. Dalam berkarya arsitektur gambar perspektif sangat dibutuhkan untuk dapat menerangkan akan maksud perencanaan yang dibuat karena dengan gambar perspektif dapat menolong orang untuk mengetahui secara tiga dimensi. Hal tersebut seperti yang diungkapkan oleh

Leach (1993) bahwa metode apapun yang digunakan untuk menciptakan sebuah gambar, gambar perspektif digunakan untuk menolong membangun hayalan dari kenyataan dan merupakan dasar bagi semua gambar yang telah jadi. Begitu juga dalam mempelajari materi pengetahuan dasar teknologi banyak menggunakan gambar untuk membuat suatu benda, karena dengan gambar biasanya akan semakin mudah dijelaskan dan dimengerti daripada hanya dengan kata-kata. Melalui gambar teknik merupakan metode komunikasi secara visual dalam menyampaikan informasi hasil rancangan suatu produk secara komunikatif (mudah dimengerti), Normatif (sesuai aturan), akurat (presisi tepat teknisnya), Terukur (memiliki skala) dan Efektif (tepat guna).

II.3 Mengetahui Program Adobe Photoshop Cs.

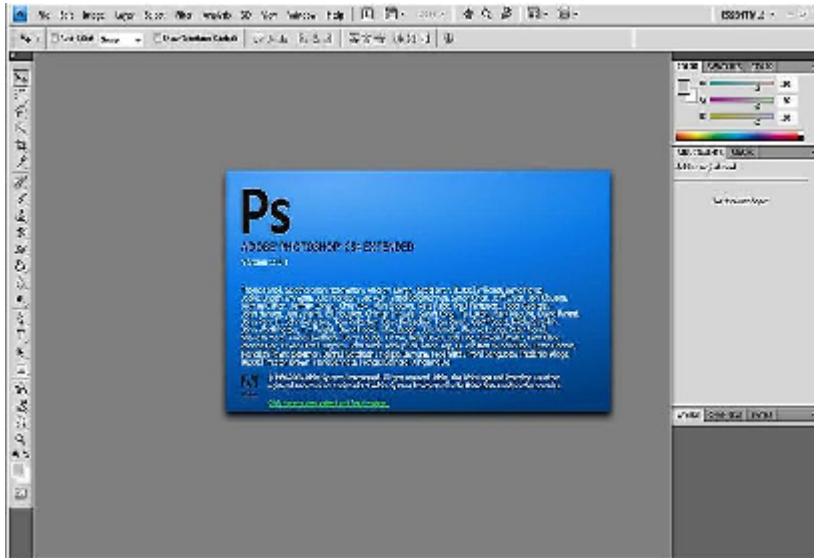
Program *photoshop* yang telah dikenal sejak tahun 1988 oleh Thomas Knoll, kemudian dikembangkan terus program ini menjadi program *photoshop 1.0* dan akhirnya dirilis pada tahun 1990 khusus untuk *Macintosh* (Hornby John, 2007). Program *Adobe Photoshop* atau biasa disebut *Photoshop*, adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan, sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan, bersama *Adobe Acrobat*, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe Systems*. Versi kedelapan aplikasi ini

disebut dengan nama *Photoshop CS (Creative Suite)*, versi sembilan disebut *Adobe Photoshop CS2*, versi sepuluh disebut *Adobe Photoshop CS3*, versi kesebelas adalah *Adobe Photoshop CS4* dan versi yang terakhir (keduabelas) adalah *Adobe Photoshop CS5*. Bahkan memungkinkan untuk berkembang terus seiring dengan perkembangan teknologi. *Photoshop* tersedia untuk *Microsoft Windows*, *Mac OS X*, dan *Mac OS*; versi Sembilan ke atas juga dapat digunakan oleh sistem operasi lain seperti *Linux* dengan bantuan perangkat lunak tertentu seperti *Cross Over*. Meskipun pada awalnya *Photoshop* dirancang untuk menyunting gambar untuk cetakan berbasis-kertas, *Photoshop* yang ada saat ini juga dapat digunakan untuk memproduksi gambar untuk *World Wide Web*. Beberapa versi terakhir juga menyertakan aplikasi tambahan, *Adobe ImageReady*, untuk keperluan tersebut. *Photoshop* juga memiliki hubungan erat dengan beberapa perangkat lunak penyunting media, animasi, dan *authoring* buatan *Adobe* lainnya. File format asli *Photoshop*, *.PSD*, dapat diekspor ke dan dari *Adobe ImageReady*, *Adobe Illustrator*, *Adobe Premiere Pro*, *After Effects* dan *Adobe Encore DVD* untuk membuat DVD profesional, menyediakan penyuntingan gambar non-linear dan layanan *special effect* seperti *background*, *tekstur*, dan lain-lain untuk keperluan televisi, film, dan situs web. Sebagai contoh, *Photoshop CS* dapat digunakan untuk membuat menu dan tombol (*button*) *DVD*. Keunggulan program tersebut sebagai perangkat lunak pengolah gambar/foto, pembuatan efek dan bahkan lebih, merupakan alat bantu yang sering

digunakan oleh mahasiswa arsitektur dan para Arsitek dalam membuat/menyelasaikan gambar arsitektur. Selain hal tersebut keunggulan program ini dapat memacu kita untuk lebih berinovasi memanfaatkan fasilitas program yang ada secara optimal dalam membuat presentasi gambar arsitektur dua dan tiga dimensi.

II.4. Tampilan Jendela Program

Tampilan *Interface* yang disebut tampilan atarmuka adalah segala menu fasilitas dan fitur yang ditampilkan dalam sebuah jendela program. Dalam hal ini program pengelola gambar *Adobe photoshop CS*, jelas seperti gambar 2



Gambar 2. Tampilan Program *Adobe Photoshop*

Tampilan atarmuka *photoshop* dirancang sedemikian rupa untuk memberikan kelengkapan fasilitas sekaligus kemudahan dalam menggunakannya. Jika anda perhatikan gambar tersebut di atas terdapat beberapa bagian utama dalam Tampilan atarmuka *adobe photoshop CS* yaitu : *Menu Bar*, *Options Bar*, *Toolbar*, *kanvas*, *palette well*, *palette status bar*. Menu menu tersebut lebih jelas dimelihat masing masing fungsi sebagai berikut :

a. Menu Bar

Adalah bagian yang berisi menu menu perintah utama dalam *adobe*

photoshop (PS), menu bar terletak dibagian atas program, tepat dibawah logo dan tulisan PS . menu bar berisi semua menu perintah yang dikelompokan berdasarkan kategori tertentu. Kemudian anda bisa mengakses perintah yang berhubungan dengan fasilitas pengeditan di menu edit. begitu langka seterusnya.

Menu Bar berisi *toolbar* pada bagian kiri vertikal pada jendela program yang terdiri dari masing masing *tool* yang secara singkat dapat dijelaskan sebagai berikut :

- *Rectangular marquee tool* berfungsi untuk membuat seleksi area *pixel* berbentuk kotak persegi.

- *Elliptical Marquee tool* berfungsi untuk membuat seleksi *area pixel* berbentuk lingkaran
- *Single Row Marquee tool* berfungsi untuk membuat seleksi *area pixel* berbentuk satu baris mendatar
- *Single Column Marquee tool* berfungsi untuk membuat seleksi *area pixel* berbentuk satu kolom tegak.
- *Move Tool* berfungsi untuk menggerakkan atau memindahkan objek di kanvas
- *Lasso Tool* berfungsi untuk membuat seleksi *area pixel* secara bebas berdasarkan gerakan *mouse*
- *Polygonal Lasso Tool* berfungsi untuk membuat seleksi *area pixel* berdasarkan titik titik pedoman yang dibuat
- *Magnetic Lasso Tool* berfungsi untuk membuat seleksi *area pixel* berdasarkan tingkat kesamaan warna
- *Magic Wand tool* berfungsi untuk membuat seleksi *area pixel* berdasarkan kesamaan warna dengan *area pixel* yang dijadikan sample.
- *Crop tool* berfungsi untuk memotong kanvas berdasarkan area seleksi dibuat
- *Slice tool* berfungsi untuk membuat objek *slice* di atas area kanvas
- *Slice Select tool* berfungsi untuk menyeleksi *area slice* tertentu pada kanvas
- *Healing Brush tool* berfungsi untuk memperbaiki *area image* berdasarkan *area sample* juga menyesuaikan tekstur ,pencahayaannya, transparansi dan bayangan dari *area sample* dengan *area tujuan*.
- *Patch tool* berfungsi untuk memperbaiki *area image* berdasarkan *area sample* atau tekstur tertentu.
- *Color Replacement tool* berfungsi untuk memperbaiki *area image* dengan mengganti warna tertentu dengan warna lain. *Tool* ini berguna untuk menghilangkan efek *red eye* (mata merah) pada *image* hasil photo.
- *Brush tool* berfungsi untuk membuat goresan berbentuk sapuan kuas berdasarkan *preset brush* yang anda pilih.
- *Pencil tool* berfungsi untuk membuat goresan berbentuk coretan pensil.
- *Clone Stamp tool* berfungsi untuk membuat duplikat *area sample* di *area lain* yang dijadikan tujuan . *tool* ini banyak berguna untuk melakukan perbaikan atau manipulasi *image*.
- *Paint Bucket tool* berfungsi untuk mengisi *area seleksi* dengan warna solid berdasarkan warna *foreground* aktif di *toolbar*
- *Blur tool* berfungsi untuk memperhalus pinggiran *area image*

dengan mengurangi detil *pixel pixel* pada area tersebut

- *Sharpen tool* berfungsi untuk meningkatkan kejelasan atau *focus area* yang halus
- *Smudge tool* berfungsi untuk menimbulkan efek sapuan kuas cat basah pada *image*. *Tool* ini bekerja menggunakan warna *pixel* area awal dan menstimulasikan untuk bergabung dengan warna *pixel* area tujuan
- *Dodge tool* berfungsi untuk meningkatkan keterangan *image* dengan meningkatkan nilai warna terang pada *area image* tersebut.
- *Burn tool* berfungsi untuk meningkatkan kegelapan *image* dengan meningkatkan nilai warna gelap pada *area image*.
- *Sponge tool* berfungsi untuk merubah nilai saturasi warna *area image* , yang mengakibatkan kontras *area image* akan berubah.
- *Path Selection tool* berfungsi untuk menyelaksi *path* pada *area image*
- *Direct Selection tool* berfungsi untuk menyeleksi *point point* penyusunan *path*.
- *Horizontal Type Mask tool* berfungsi untuk membuat teks mendatar (horizontal)
- *Vertical Type Mask tool* berfungsi untuk membuat seleksi berbentuk teks secara tegak (vertical)

- *Pen Tool* Berfungsi untuk membuat *path* secara bebas berdasarkan area hasil tarikan *Freeform Pen tool*.
- *Custom Shape tool* berfungsi untuk membuat objek *shape* berbentuk bebas
- *Notes tool* Berfungsi untuk menambah catatan berupa suara pada kanvas dokumen. Tentunya untuk bias menambahkan catatan berupa suara , anda harus memiliki *microphone* yang disambungkan ke *audio-port computer*
- *Eyedropper tool* berfungsi untuk mengambil sample warna *pixel* yang dikenainya. Warna *pixel* yang dijadikan sample secara otomatis menjadi warna *foreground* aktif
- *Color sampler tool* berfungsi untuk mengambil sample warna *pixel* yang dikenainya hingga empat buah warna yang berbeda.
- *Measure tool* berfungsi untuk mengkalkulasikan jarak antara dua titik yang anda pilih dan menampilkan ukuranya di *Pellete Info*.
- *Hand tool* berfungsi untuk menggerakkan kanvas secara bebas jika perbesar dokumen *image* lebih besar dari kemampuan monitor anda untuk menampilkannya secara penuh
- *Zoom tool* berfungsi untuk mengatur perbesar dokumen *image* . *zoom* ini berarti tampilan *image* diperbesar, sedangkan *zoom out* berarti tampilan *image* diperkecil .

- *Color box* kotak pilihan yang berada dalam *tool* ini berfungsi untuk menentukan warna latar depan (*foreground*) dan latar belakang (*background*) aktif. Yang diatas adalah *foreground* dan dibawah adalah *background*. Terdapat dua fasilitas tambahan, yaitu *Swith colors* yang berfungsi untuk membalik warna *foreground* dan *background*. Sedangkan *Default colors* berfungsi untuk mengembalikan warna *default foreground* dan *background*, yaitu hitam dan putih.
- *Editing more* berfungsi untuk menentukan mode pengeditan *image* yang anda gunakan. Terdapat dua pilihan mode pengeditan yaitu *standard mode* dan *Quick mask mode*.
- *Screen mode* berfungsi untuk menentukan tampilan jendela program *adobe photoshop CS*. Fasilitas apasaja yang ditampilkan ditentukan oleh *screen mode* yang anda gunakan. Terdapat tiga pilihan *screen mode*, yaitu *standard Screen mode*, *Full Screeen mode with menu bar* dan *Full screen mode*.
- *Jump Applications* berfungsi untuk memberanda kemudahan dalam melakukan pengeditan antara *adobe photoshop CS* dan *adobe Image ready*. Secara otomatis dokumen *image* yang sedang aktif di *adobe photoshop* bisa langsung anda edit di *adobe Image Ready*.

b. Kanvas

Kanvas adalah tempat menampilkan *image* di jendela *adobe photoshop CS*. Kanvas digunakan sebagai area kerja untuk melakukan pengeditan semua objek yang ada didalamnya. Sementara jika anda ingin mencetak, maka hanya area dalam kanvas saja yang akan dicetak. Saat anda membuka sebuah *image*, ukuran kanvas secara otomatis sama dengan ukuran *image*. Namun anda bisa mengubah ukuran kanvas sesuai kebutuhan.

c. Palette well.

Berfungsi untuk mengorganisir beragam *palette* yang ada. Secara *default palette well* terletak dibagian kanan atas jendela program *adobe photoshop CS*.

d. Palette Brushes

Berfungsi untuk menampilkan pilihan tambahan yang berhubungan dengan penggunaan *tool brushes*, seperti *Brush tool*, *History Brush tool* dan *Art History Brush*.

e. Palette Channels

Berfungsi untuk menampilkan pilihan tambahan yang berhubungan dengan penggunaan fasilitas *channel* warna dokumen *image*

Keuntungan yang dapat diambil oleh mahasiswa maupun arsitek saat ini yakni berbagai program grafis arsitektur dapat dijadikan alat bantu dalam mengerjakan pekerjaan menggambar arsitektur. Itu sebabnya mahasiswa maupun arsitek dituntut harus mampu menggunakannya secara optimal.

III. PEMBAHASAN

III.1. Gambar Sketsa dan Program *Photoshop*

Telah diuraikan sebelumnya bahwa gambar sketsa adalah gambar yang dibuat dengan tangan bebas tanpa dibantu mistar atau penggaris yang tentu akan lebih cepat jika dibandingkan dengan membuat gambar dengan menggunakan mistar atau penggaris. Dalam konteks arsitektur membuat gambar sketsa merupakan sarana komunikasi awal untuk menerangkan suatu perancang, dimana hal tersebut merupakan imajinasi dari suatu ide yang dikerjakan dengan tangan bebas tidak menggunakan penggaris sebagai alat bantu, seperti yang dikatakan oleh Heryanto (2010) bahwa gambar sketsa merupakan gambar ide awal untuk mengekspresikan gagasan tertentu ke dalam disain. merangkum aspek-aspek disain gambar awal yang memerlukan olahan lebih lanjut. Membuat gambar sketsa bagi mahasiswa arsitektur atau para arsitek tidaklah sulit karena gambar sketsa merupakan dasar menggambar arsitektur yang dibekali sejak awal masuk kuliah di fakultas. Membuat gambar sketsa bentuk perspektif akan lebih muda jika dibandingkan dengan membuat perspektif secara normatif yang harus mengikuti teori yang ada. dengan aplikasi garis bantu yang begitu banyak. Sedangkan menggambar perspektif secara sketsa tentu tidak perlu dengan garis bantu yang demikian asal kita mengerti teori perspektif, maka secara cepat kita dapat membuat sketsa dengan melihat objek yang akan digambar. Membuat gambar sketsa pasti akan lebih cepat dibandingkan dengan metode lain dalam menggambar, namun

hasil presentasi dari gambar sketsa tentu perlu diolah lagi, sehingga mendapatkan hasil yang representative dan optimal baik secara komposisi gambar maupun secara estetika. Menggambar perspektif dengan menggunakan program Autocad secara singkat perintah yang harus diikuti antara lain untuk tampilan tiga dimensi menampilkan proyeksi parallel model, dengan memilih *preset view* standar tiga dimensi dan mengetik koordinat untuk lokasi tampilan, atau dengan menentukan sebuah tampilan dinamis tiga dimensi. Selanjutnya harus menampilkan proyeksi parallel model dalam bidang XY pada UCS yang aktif. Juga harus menampilkan dalam perspektif dari beberapa sudut dan jarak dan masih banyak perintah lain yang harus diikuti untuk mendapatkan hasil optimal (Hidayatullah, 2004). Begitu banyak perintah yang harus diikuti sehingga memerlukan perhatian dan ketelitian dalam mengerjakan gambar perspektif. Hal ini jika dibandingkan dengan menggambar perspektif secara sketsa tentu sangat terasa perbedaannya, karena dengan menggambar sketsa merupakan gambar dengan tangan bebas yang langsung dapat dilihat hasilnya walaupun perlu diolah atau disempurnakan sehingga memperoleh hasil gambar yang optimal.

Paduan metode yang dikerjakan mahasiswa yang telah diungkapkan sebelumnya dapat menjadi inspirasi untuk mencoba memadukan program program grafis arsitektur yang ada sebagai inovasi baru dalam mengerjakan gambar arsitektur. Melihat keberadaan program *Autocad* yang memiliki banyak perintah dalam

menyelesaikan suatu gambar perspektif, menjadi pemicu untuk mencoba membuat inovasi baru dalam mengerjakan gambar arsitektur secara perspektif. Inovasi dimaksud yakni gambar sketsa dipadukan dengan program *photoshop* sebagai solusi cepat menyelesaikan gambar perspektif dalam arsitektur. Hal tersebut sangat memungkinkan karena program *photoshop* sebagai perangkat lunak pengolah gambar, pembuatan efek dan bahkan lebih, yang tidak terikat dengan suatu modul skala normatif, melainkan menggunakan skala proporsi. Begitu halnya dengan gambar sketsa yang memerlukan olahan lebih lanjut untuk mendapatkan hasil optimal. Program *photoshop* dijadikan sebagai tool/alat dalam menyempurnakan gambar sketsa, dimana selain menyempurnakan garis garis sketsa yang tidak lurus juga dengan program tersebut dapat menambah/rendring atau menambahkan elemen elemen arsitektur

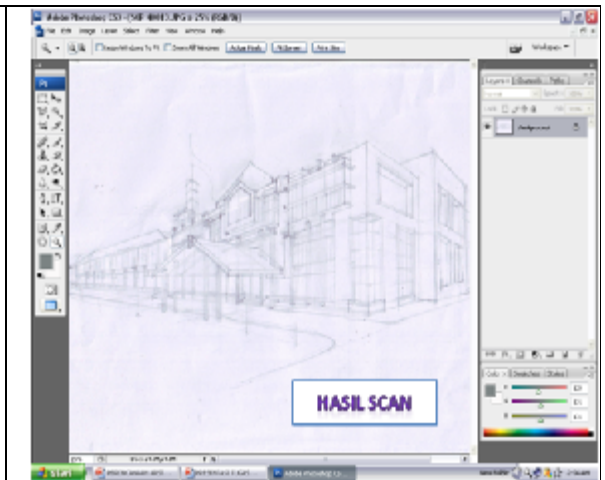
seperti memberi bayangan pada bangunan, warna bangunan serta memberi awan, pohon, kendaraan, manusia dan elemen lainnya yang ada korelasi dengan objek bangunan yang di gambar.

III.2 Metode Gambar

Melakukan metode gambar sketsa yang dipadukan dengan program *photoshop*, sebagai langkah awal tentu harus dilakukan gambar sketsa terhadap objek yang akan digambar, setelah selesai gambar tersebut dimasukan dalam program *photoshop* yang ada dikomputer melalui program scan. Gambar sketsa tersebut merupakan data yang perlu diolah dengan program *photoshop* untuk mendapatkan hasil optimal. Hasil sketsa yang dibuat perlu penyempurnaan karena baik garis vertical, horizontal dan diagonal belum tentu tarikannya lurus maksimal. Sebagai contoh hasil gambar sketsa yang telah selesai dibuat seperti pada gambar 3



Gambar 3. Gambar Sketsa



Gambar. 4.

Hasil Sketsa dimasukan kedalam program

Hasil gambar sketsa (Gambar 3) selanjutnya dimasukan dalam program

photoshop yang ada di komputer melalui program Scan hasilnya seperti pada

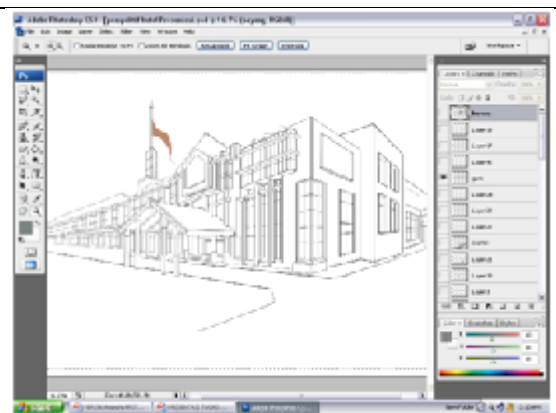
gambar.4. Setelah dimasukan (Gambar 4) maka pengelolaan dilakukan dengan menggunakan perintah yang ada pada Menu Bar dalam program *photoshop* (bagian kiri program). Mengambil perintah yang ada pada Menu Bar disesuaikan dengan kebutuhan penggunaannya. Untuk meluruskan garis gambar sketsa banyak dilakukan perintah *Rectangular marquee tool* yang berfungsi untuk membuat seleksi area *pixel* berbentuk kotak persegi dengan permainan membesarkan kotaknya atau mengecilkan kotaknya untuk membuat garis. Begitu juga dengan perintah *Lasso Tool* yang berfungsi untuk membuat seleksi area

pixel secara bebas berdasarkan gerakan *mouse*. Membuat garis dengan *Rectangular marquee tool* atau dengan *Lasso tool* tidak mengalami kesulitan karena hanya mengikuti gambar sketsa yang telah ada, dimana gambar sketsa tersebut dalam jendela program dijadikan latar belakang dan patokan dalam penarikan garis baru. Hal ini dilakukan secara berulang pada semua garis yang ada pada gambar sketsa sampai selesai. Selain kedua *tool* tersebut yang sering digunakan, perintah lain juga digunakan sesuai yang dikehendaki. Mengikuti gambar sketsa yang ada sehingga memperoleh hasil, jelasnya seperti pada gambar 5.

Gambar 6. Hasil Sketsa dimasukan dalam Program *Photoshop*



Gambar 5.
Gambar Sketsa dalam proses perjelas garis



Gambar 6.
Hasil Gambar dengan Garis Lurus

Hasil gambar 5 tersebut di atas masih terlihat dua garis yaitu garis gambar sketsa dan garis hasil gambar dengan program *photoshop*. Kelihatan demikian karena garis sketsa yang ada belum dapat dihapus sebelum semua garis yang ada diikuti. Setelah selesai mengikuti garis sketsa yang

ada maka gambar sketsa yang ada di latar belakang dapat dihapus. Dengan demikian kita akan memperoleh hasil gambar yang bukan sketsa lagi melainkan hasil gambar dengan garis lurus secara vertical, horizontal dan diagonal seperti pada gambar 6. Hasil yang terdapat pada gambar 6 tidak lagi

memperlihatkan dua garis melainkan satu garis yang secara vertical, horizontal maupun diagonal kelihatan lurus dengan demikian maka gambar perspektif yang tadi hanya merupakan gambar sketsa sekarang telah disempurnakan dengan program *photoshop* dan kelihatan lebih representatif.

III.3 Menambah Elemen Gambar

Hasil yang diperoleh dari penyempurnaan gambar sketsa (Gambar.6), kemudian dilanjutkan dengan penambahan elemen arsitektur kedalam gambar tersebut, sehingga hasil yang diharapkan lebih baik, dimana gambar tersebut dapat menerangkan bentuk dan detail arsitektur bangunannya, lingkungan dan kondisi site (lokasi) yang ada. Elemen arsitektur yang biasanya dimasukan dalam gambar arsitektur antara lain : bayangan bangunan, warna, pepohonan, manusia, kendaraan, awan dan elemen lain yang terkait dengan objek gambar. Elemen elemen tersebut dapat diambil dari berbagai fasilitas yang ada di komputer dengan menggunakan perintah yang ada dalam program *Photoshop*, Untuk mengambil elemen gambar arsitektur yang ada dalam fasilitas computer, menggunakan perintah layer, dimana harus membuat layer baru sehingga tidak saling bertumpukan pada satu layer, demikian seterusnya dilakukan sesuai kebutuhan elemen yang diinginkan. Dalam mengambil elemen arsitektur diperlukan ketelitian terhadap skala proporsi dalam perbandingan objek antar elemen yang ada. Selain hal tersebut menguasai dasar gambar perspektif seperti latar belakang gambar, objek gambar (latar tengah) dan latar depan gambar sangat

diperlukan dalam meletakkan elemen elemen arsitektur yang digunakan, sehingga tidak kelihatan salah proporsinya. Permainan warna juga sangat menentukan hasil gambar, karenanya dalam memilih warna harus selektif dan sesuai dengan konsep yang diinginkan. Warna dapat mempengaruhi presentasi gambar, contohnya penggunaan warna yang terlalu dominan pada latar depan gambar, maka warna tersebut mempengaruhi fokus perhatian terhadap objek gambar yang ada pada latar tengah, dengan demikian hasil gambar yang diperoleh tidak sesuai dengan yang diharapkan. Menguasai dasar menggambar arsitektur seperti komposisi, unity, keseimbangan semetris maupun tidak semetris, proporsi, skala dan warna sangat diperlukan dalam mengerjakan metode ini. Bila semua dikerjakan dengan menggunakan dasar teori menggambar arsitektur seperti yang diungkapkan, maka hasil gambar yang diperoleh pasti baik, dalam artian dapat diterima secara universal. Berpikir dalam membuat suatu gambar diperlukan informasi terhadap objek gambar yang akan dikerjakan, dimana informasi tersebut menjadi stimulasi untuk dituangkan dalam gambar, hal tersebut menjadi siklus dalam menyelesaikan suatu gambar. Identik dengan hal tersebut oleh Laseau (1986) mengatakan bahwa kesanggupan berpikir gambar terletak pada perputaran informasi yang melanjut dari kertas ke mata, ke benak, ke tangan dan kembali ke kertas, secara teori semakin sering informasi melintasi rangkaian itu semakin banyak pula kemungkinan perubahannya.

Seperti telah diungkapkan bahwa program *photoshop* sebagai perangkat lunak

pengolah gambar dan pembuatan efek, dimana semua *tools* yang ada dapat digunakan secara optimal sesuai yang diinginkan dalam menyempurnakan gambar,

maka hasil yang diperoleh dalam menyempurnakan gambar dengan menambah elemen elemen arsitektur seperti gambar di bawah ini (gambar 7) :



Gambar 7. Hasil Akhir Gambar Perspektif



Gambar 8.

Gambar Tampak Depan dengan Rending Program
Photoshop

Hasil gambar tersebut diatas merupakan gambar hasil sketa yang dipadukan dengan program *photoshop* dan bila diperhatikan tidak lagi nampak gambar sketsa karena semua garis yang ada sudah kelihatan lurus, hasil kerja dengan program *photoshop*. Hasil gambar tersebut selain representatif dalam presentasi juga pelaksanaan kerja bisa dilakukan secara cepat, karena dasar gambar dilakukan dengan sketsa. Hasil tersebut akan lebih cepat jika dibandingkan dengan program lain dalam membuat perspektif yang demikian untuk saat ini. Memang bila dibandingkan dengan gambar perspektif yang dibuat dengan program *Autocad* atau program lainnya memiliki kelebihan dalam mengambil sudut pandang, tetapi soal kecepatan membuat gambar tentu dengan metode ini lebih cepat. Menggunakan

program grafis arsitektur yang ada merupakan alat bantu dalam kita melaksanakan pekerjaan menggambar, karenanya selain kita perlu menguasai akan program program tersebut, maka dasar menggambar arsitektur merupakan bagian penting yang tidak dapat diabaikan. Keberadaan program program tersebut memotivasi kita untuk dapat melakukan percobaan atau berbagai inovasi baru, sehingga diharapkan dapat menemukan metode baru dalam membuat gambar perspektif yang lebih cepat. Metode yang dibuat ini merupakan satu inovasi yang dapat dikembangkan lebih baik lagi, sehingga diharapkan dapat membantu mahasiswa maupun praktisi arsitek dalam menyelesaikan gambar perspektif secara lebih cepat, Selain menggambar perspektif gambar dua dimensi seperti tampak

bangunan juga dapat dilakukan dengan metode ini, dimana gambar tampak dimaksud digambar secara manual (bukan gambar sketsa) dengan menggunakan alat bantu mistar gambar. Kemudian hasil gambar tersebut dapat disempurnakan atau direndring dengan menggunakan program *photoshop* yang dikerjakan sama dengan metode yang dibuat pada gambar perspektif, hasil yang diperoleh seperti gambar 8

IV. KESIMPULAN.

Pembahasan yang telah dilakukan terhadap permasalahan yang ada dengan pendekatan teori dan menggunakan alat bantu program grafis *Adobe Photoshop* untuk mendapatkan suatu metode baru untuk membuat gambar perspektif secara cepat dalam konteks arsitektur, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- Hasil gambar sketsa yang disempurnakan dengan program *photoshop*, ternyata menghasilkan gambar yang representatif dan estetis. Selain hasil dapat diperoleh optimal juga dapat dikerjakan secara cepat. Diharapkan metode ini dapat menjadi suatu acuan alternatif untuk mahasiswa arsitektur maupun para arsitek dalam mengerjakan gambar perspektif.
- Menggunakan metode ini mengharuskan kita menguasai dasar menggambar Arsitektur dengan baik, sehingga membuat gambar sketsa

sebagai langka awal dalam melaksanakan pekerjaan tersebut tidak bermasalah. Kemudian dalam penambahan elemen arsitektur diperlukan dasar pengetahuan skala, proporsi, keseimbangan, unity dan warna merupakan hal penting yang harus dimiliki.

- Keuntungan yang dapat diambil oleh mahasiswa maupun arsitek saat ini yaitu mudah mendapatkan program program grafis arsitektur. Itu sebabnya diharapkan dapat digunakan secara optimal. Program program tersebut hanya merupakan alat bantu dalam mengerjakan gambar arsitektur karenanya terbuka untuk kita berinovasi dengan memadukan berbagai program yang ada dalam mencari metode baru yang dapat mempercepat penyelesaian gambar arsitektur.

DAFTAR PUSTAKA

- Hormby, John, 2007. *"How Adobe's Photoshop Was Born"*. Story Photography.
<http://siliconuser.com/?q=node/10>.
Diakses pada 15 Juni 2007.
- Suparyono, 1981 **Konstruksi Perspektif** Penerbit Kanisius jl. Cempaka 9 Deresan Yogyakarta
- Hidayatullah .A.T, 2004 . **Autocad 2004 dalam konstruksi Object 2D & 3D**, Penerbit Indah Surabaya

Montague John, 2010, *Basic Perspective Drawing a Visual Approach* 5 th Edition, Published By John Willey and Sons Inc. Hoboken New Jersey.
Leach. S.DM, 1993. **Teknik Rendring dan Presentasi Rancangan Interior**, Alih bahasa Sianipar

M.U, Cetakan Pertama, Penerbit Erlangga Jakarta.

Laseau, P., 1986 **Berpikir gambar bagi Arsitek dan Perancang**, Penerbit Institut Teknologi Bandung (ITB).

Heryanto A. 2010, Sketsa Gambar Teknik
[http://Ahlanzakiyyan.
Wordpress.com/2010/10/ page /2z](http://Ahlanzakiyyan.Wordpress.com/2010/10/page/2z)